Commodoriani

NUMERO 01

MAGGIO-GIUGNO 2022

PROVATO... ELEKTROSOUL

News	Rivelato il prossimo gioco Commodore!!!
Recensioni	Ghost'n Goblins [C64] - Myth [Amiga]
Interviste	Parla il CEO di Commodore
Hardware	CTab64 - il tablet in stile Commodore

PUBBLICITA'

ETHOS PISA

Perchè accontentarsi di un videogame? Oggi c'è VIC 20 computer.

VIC 20 computer. Un bel passo avanti invece dei soliti videogames. Allo stesso prezzo però! Con VIC 20 non ti limiti a giocare con le cassette: ti inventi tu i tuoi giochi, impari a programmare in "Basic" la lingua del futuro, lo usi per la scuola, per l'ufficio, per la casa. VIC 20 è un vero computer. E quando vuoi farlo diventare uno strumento ancor più sofisticato basta espanderne la memoria, aggiungerci una stampante, il floppy... il tutto a prezzi eccezionali.

Come il VIC 20, del resto: 495.000 + IVA.
Un consiglio?
Compra subito il tuo VIC.
Agli indirizzi qui indicati.

commodore
COMPUTER

EDITORIALE

Benvenuti, cari lettori, al primo numero "regolare" di Commodoriani.
Dopo il test (da voi particolarmente gradito) del numero "zero", si è deciso di continuare con la filosofia che ci ha spinti ad iniziare questo percorso: una rivista digitale "sostenibile" che, numero dopo numero, cercherà di ampliare i suoi orizzonti e migliorare costantemente la qualità dei suoi contenuti. Con questo spirito nelle prossime pagine, oltre a interessanti news dal mondo Commodore che guardano al futuro, troverete anche due retrospettive su grandi giochi del nostro passato 8 e 16 bit. Ah.. ovviamente non ci siamo dimenticati del presente: nelle prossime pagine troverete infatti un articolo dedicato ad Elektrosoul, gioco del Team Sinapsy appena pubblicato, e una presentazione del bellissimo CTAB 64. Visto che l'estate si avvicina, potrebbe essere il momento giusto acquistare un nuovo hardware griffato C= da portare in vacanza con voi!
E dato che tutto questo non ci bastava, abbiamo anche inserito due interessanti interviste a Luigi Simonetti, General Manager di Commodore, e Arvedo Arvedi, artista trasmediale che sta collaborando con il nostro amato marchio.

Non mi resta che auguravi una buona lettura!

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento annesso cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulta troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE
tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

ARRIVA IL C-TAB PRO!!!

Commodore Industries presenta il suo nuovo tablet C-Tab Pro: un tablet in linea con il mercato high end, ma con un "commodore touch" inside.

Dopo il successo riscontrato dal primo tablet consumer C-Tab 64 (andato due volte sold out), la Commodore vuole sorprendere il mercato con un nuovo modello all'avanguardia che si differenzia dalla concorrenza soprattutto per l'adozione di un pennino Wacom, leader per i disegnatori digitali!

Il C-TAB Pro si baserà su Android 11 e verrà spinto da un processore Mediatek supportato da 8 GB di RAM. Il display avrà una risoluzione di 2560x1600 e garantirà una qualità di visualizzazione ottimale in tutte le situazioni. Particolare attenzione è stata posta nell'alimentazione in mobilità, garantita da una batteria di 7000 mAh, capace di fornire l'energia necessaria ad un utilizzo prolungato del tablet anche lontano da una presa di corrente.

La Commodore con questa macchina ha ascoltato i consigli di artisti, smart workers e globetrotter, distinguendosi dal mercato dell'ampia distribuzione per proporre qualcosa che generi senso di appartenenza e che regali, tramite la stylus super precisa, la sensazione di avere con se un alleato per la propria creatività.

Il nuovo tablet C-Tab Pro sarà disponibile per l'acquisto entro settembre di quest'anno.

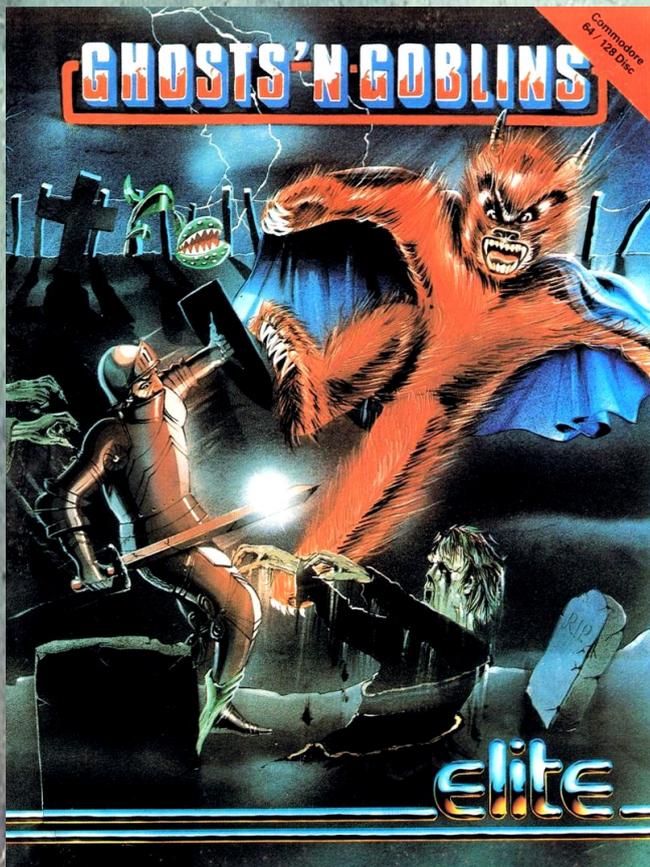
STEEL SAVIOUR RELOADED

Rivelato in esclusiva per Commodoriani il prossimo gioco del Team Sinapsy!

Team Sinapsy è orgogliosa di annunciare di aver ottenuto la licenza esclusiva di sviluppo di un altro cult game Amiga: si tratta di Steel Saviour, secondo capitolo della serie di shooter (o "Shoot 'em up") iniziata con il pluripremiato T-Zero nel 1999 ad opera di ClickBoom.
Il bellissimo gioco originale venne realizzato dell'italiana Atlanteq nel 2004 e con il lavoro del Team Sinapsy troverà ora una nuova giovinezza. **Steel Saviour Reloaded**, questo il titolo del gioco, sarà un remix che punta ad evolvere le meccaniche e il design dei livelli di gioco originali per soddisfare pienamente le aspettative del pubblico di oggi, offrendo - tra le altre cose - una giocabilità completamente ripensata per essere in sintonia con i moderni controller disponibili per PC e console. il gioco sarà anche un passo epocale per il team, trattandosi del primo progetto che vedrà la luce anche su Nintendo Switch!
Steel Saviour Reloaded presenterà quattro livelli lunghissimi (più un quinto in DLC già previsto) con boss di metà e fine livello di grandi dimensioni, power-up ed effetti grafici di grande impatto. Ciliegina sulla torta: **Steel Saviour Reloaded** riproporrà anche la modalità a 2 giocatori per permettervi di affrontare le orde di nemici in compagnia di un amico!

Per tutti noi Commodoriani gli shooter orizzontali sono sempre stati un genere fondamentale negli anni d'oro del C64 e dell'Amiga grazie a titoli del calibro di Armalyte, Menace, Project X e, naturalmente, R-Type (giusto per citarne alcuni)… inutile dire che non vediamo l'ora di mettere le mani su questo **Steel Saviour Reloaded**.

COMMODORE INCONTRA I FAN

Si è svolta il 15 Maggio, nel contorno dell'imparagonabile cornice di macchine arcade e flipper d'epoca del museo Elettroludica di Avezzano, il primo incontro ufficiale del management Commodore con i suoi fan.
Commodore, infatti, pone grande attenzione al confronto con chi deve usufruire dei suoi prodotti e cerca di soddisfare non tanto un generico "mercato" ma le esigenze di chi, dai computer, vuole velocità, efficienza e semplicità d'uso sia nel lavoro che nel tempo libero.
Questo primo incontro di Avezzano è stato quindi utile non solo per rilasciare interviste e presentare le strategie di sviluppo del marchio, parlando così dei nuovi hardware e del nuovo sistema operativo in via di realizzazione (ne parleremo molto presto su queste pagine), ma anche per confrontarsi direttamente con i Commodoriani presenti, appassionati cresciuti a pane e C=.
É proprio grazie a questo continuo confronto che Commodore vuole restare fedele ad una filosofia che ha fatto innamorare di questo marchio tanti ragazzi negli anni ottanta e che, in Commodore ne sono certi, oggi riuscirà a far innamorare anche i figli di quei ragazzi!

SCHEDA
Pubblicato da
Elite
Sviluppato da
Chris Butler
Anno di pubblicazione
1987
Piattaforma
C64

Serve che vi presenti questo gioco? E' davvero necessario che vi introduca uno dei titoli "da sala" più iconici degli anni ottanta?
Beh, per fare tutto come si deve, diciamo di... sì!

Allora, giusto per quei pochi di voi che fino a ieri sono vissuti su Marte ecco un recap delle origini di questo cabinato: Ghosts'n Goblins è un arcade sviluppato da Capcom e giunto nelle sale giochi del mondo tra il 1985 e il 1986, subito divenuto uno dei titoli più gettonati dai videogiocatori dell'epoca.
Nel gioco si vestivano i panni del cavaliere Sir Arthur costretto a salvare la propria bella che, come da copione, veniva rapita da un infernale demone.
Particolarità del titolo, oltre una certa difficoltà, era anche la possibilità per il nostro Arthur, dopo aver ricevuto il primo colpo dai nemici, di continuare la propria avventura in mutande, privo della sua sfavillante armatura. Solo un secondo colpo gli avrebbe tolto una delle sue preziose vite.
Il gioco richiedeva di superare sette livelli molto diversi tra di loro e che spaziavano dall'iconico cimitero del primo schema al palazzo di ghiaccio del secondo, passando poi per caverne, un ponte di fuoco e il castello di Lucifero, lungo ben 2 schemi, per terminare con la sala del trono, teatro della "boss fight" finale.
Fine del breve cenno storico sul gioco.

Ora è venuto invece il momento di ricordarvi il contesto nel quale Ghost 'n Goblins arrivò al pubblico: in quel periodo il punto di riferimento tecnologico del settore erano le macchine arcade e non esisteva nulla di tecnologicamente paragonabile che un ragazzo potesse avere in casa propria. In sostanza il meglio dell'esperienza videoludica

la si poteva vivere solo con i coin-op.
Per questo motivo non era raro utilizzare le conversioni casalinghe di questi cabinati per capire quanto "buono" fosse il computer o la console che ciascuno di noi aveva in casa.
Nel caso di Ghosts'n Goblins questa situazione fu ancor più sentita dato l'incredibile successo della versione da bar e la sua quasi immediata trasposizione casalinga: per i possessori di C64, Spectrum e CPC si trattava del terreno perfetto sul quale condurre una “computer war” d’epoca.

A occuparsi del porting per il C64 fu chiamato Chris Butler, un programmatore che si sarebbe poi distinto in maniera molto positiva sull'8 bit Commodore con altre conversioni e giochi originali (e che aveva già portato con successo su C64 il famoso coin-op "Commando").
L'unico problema fu che Elite, il publisher che si era accaparrato i diritti dell'arcade, impose al programmatore di realizzare il gioco senza alcun multiload... in parole povere tutto il coin-op sarebbe dovuto stare in un unico caricamento all'interno dei 64k a disposizione del computer.
Ovviamente questo non era minimamente possibile (a meno di sacrificare pesantemente la grafica) e così Chris decise di tagliare una parte del gioco, includendo solo i primi quattro livelli dei sette presenti nell'arcade pur di mantenere una certa fedeltà nella conversione.
Decise inoltre di scambiare l'ordine tra il terzo e quarto livello perché riteneva che la caverna fosse più "giusta" come ultimo livello della (ahinoi...) ridotta conversione per C64.
Grazie a questi tagli e sacrifici il titolo risultò graficamente simile all'originale, con una giocabilità molto buona unita ad una difficoltà forse ancor più elevata dell'originale, non fosse altro per il fatto che il programma non prevedeva alcuna opzione di "continue" (magari proprio per compensare la riduzione in termini di lunghezza del gioco).

Oggi in molti discutono sull'effettiva validità di questa conversione, pur consapevoli (ma magari anche no, a volte) dei salti mortali che Butler dovette fare per infilare comunque tutto il titolo nella memoria del C64 in unico caricamento.
Va comunque sempre considerato il contesto storico e, quindi, il fatto che i giocatori del 1986 fossero effettivamente più facili da soddisfare, consci dei limiti delle loro macchine. Proprio per questo motivo la conversione appagò quella che era la vera richie-

sta dei giovani gamer di allora: avere nelle proprie case un gioco il più simile possibile alla versione da bar, anche a costo di sacrificarne delle parti.

Da questo punto di vista le scelte di Chris Bulter si rivelarono azzeccate, soprattutto a confronto dei risultati delle altre versioni 8 bit che possiamo riassumere così:
- su Amstrad CPC la conversione venne realizzata da Nigel Alderton e Ste Pickford e poteva contare solo sui primi tre livelli. Motivo? Pare che i programmatori del gioco non riuscirono ad andare oltre giocando all'arcade e quindi si dovettero fermare lì. Tecnicamente il gioco, per scelte alla base della conversione fatta da Nigel, risultò molto limitato in termini di colori su schermo e particolarmente problematico per quanto riguardava le collisioni.
Inoltre una volta superato l'ultimo livello previsto (come detto era il terzo), tutto ricominciava dall'inizio senza alcuna schermata di congratulazioni o messaggio di nessun genere.
Da notare che la grafica di questa versione venne realizzata da Ste Pickford, che era uno studente di appena 15 anni (e che a conti fatti fece comunque un ottimo lavoro).
- su ZX Spectrum fu sempre Nigel Alderton ad occuparsi del codice, mentre la grafica venne curata da Karen Trueman. Qui i livelli erano sempre tre, ma almeno venne previsto un finale per il gioco, anche se completamente diverso dall'originale (salvo poi ricominciare comunque dall'inizio del primo livello). Per contro non fu inserita nessuna musica di accompagnamento "in-game".

Insomma… questa volta (come molte altre) la vittoria andò a Commodore senza dubbio alcuno.

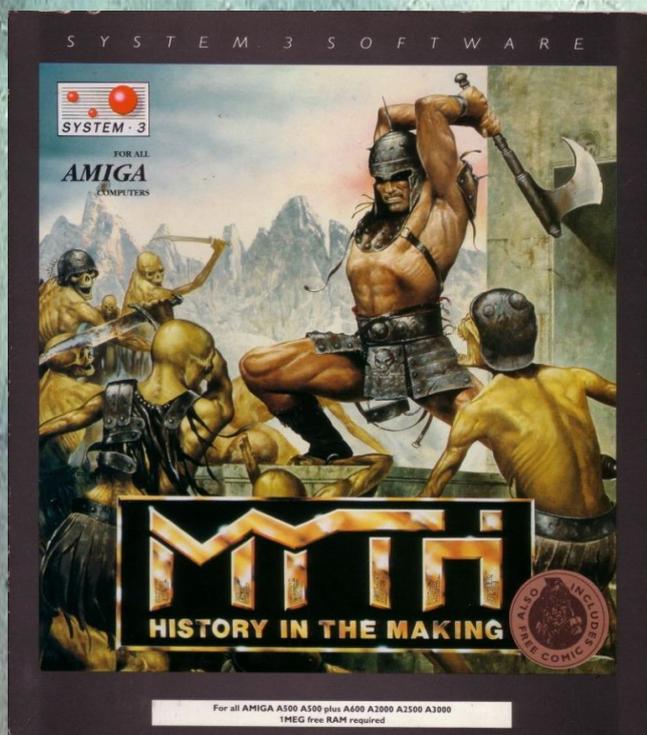
Da segnalare che GnG fu uno anche uno dei rari giochi convertiti per il “piccolo” C-16, dimostrando in maniera lampante perché altri arcade non provarono nemmeno per sbaglio ad arrivare su questo computer: era oggettivamente impossibile realizzare una conversione decente con così poche risorse. Il titolo su questa macchina aveva solo due livelli ed un gameplay molto semplificato (meno tipi di nemici, un solo tipo di arma,

nessuna musica in game).

Ah… a proposito di musica… mi rendo conto solo ora di aver colpevolmente omesso il lato sonoro presente sul nostro C64.
Rimedio subito dicendovi che il comparto audio venne curato da Mark Cooksey che fu in grado di realizzare una musica davvero evocativa e ben fatta, in grado di restare ben impressa nella memoria di tutti i giocatori dell'epoca.
Nella media, invece, i pochi effetti sonori presenti che, però, avevano il pregio di essere riprodotti insieme all'accompagnamento musicale durante la partita.

Ultima importante nota: un team di programmatori chiamato (non a caso) Nostalgia ha realizzato, nel 2015, una versione rivista di Ghost'n Goblins per C64.
In questa edizione, chiamata Ghost'n Goblins Arcade e disponibile gratuitamente online, l'originale di Butler è stato modificato con l'aggiunta di elementi grafici, animazioni e fondali più simili all'arcade, sono stati reintrodotti i livelli mancanti (nell'ordine corretto) ed è stato rieditato il sonoro. Tutto ciò è stato possibile, ovviamente, inserendo anche il multiload nel titolo.
Il risultato, grazie al numero di programmatori e artisti impegnato e al tempo dedicato alla realizzazione, è davvero incredibile.
Se già la versione del 1986 poteva dirsi molto simile all'originale, questa è davvero prossima alla perfezione, riproducendo l'intero arcade con una precisione notevole sul nostro amato C64!
Ovviamente ciò non sminuisce il lavoro di Butler che, anzi, fece un piccolo miracolo realizzando praticamente da solo, senza supporto e con ristrettezze di tempo e vincoli discutibili (un solo caricamento) un gioco godibile e molto simile all'originale.
Senza dubbio un titolo da recuperare per il vostro C64, giusto per ricordare di cosa fosse capace questa macchina in mano ad un programmatore di un certo spessore. ■

su 317 VOTI

Per la versione originale di Chris Butler di questo bellissimo coin-op i 317 utenti "votanti" di Lemon64 hanno assegnato a Ghost'n Goblins una media di 8.1, voto che premia il lavoro svolto da Butler ma che lascia trasparire anche il freno posto dai dolorosi compromessi a cui dovette scendere Butler per infilare G'nG in un singolo caricamento e che, alla fine, hanno impedito alla conversione di ricevere un voto maggiore.
A riprova di ciò sul Lemon64 troviamo anche 50 utenti che hanno valutato la versione "arcade" del 2015 con una media di 9.1, risultato ragguardevole (e meritatissimo) che, ne sono certo, avrebbe potuto raggiungere anche il buon Chris, se messo nelle giuste condizioni.

SCHEDA
Pubblicato da
System 3 Ltd.
Sviluppato da
System 3 Ltd.
Anno di pubblicazione
1994
Piattaforma
AMIGA

Dopo la pubblicazione di Myth per 8 bit e gli ottimi voti ricevuti, l'aspettativa della -ovvia- conversione per 16 bit si fece piuttosto alta. Sarebbe riuscita System 3 a convertire questo titolo mantenendo però gli standard di realizzazione a livelli così alti e realizzando qualcosa che potesse stupire allo stesso modo della versione per i piccoli computer dell'epoca?
Stranamente la risposta tardava ad arrivare... nel senso che il gioco, dopo qualche foto apparsa sulle riviste di settore, sparì nel nulla.
Ogni tanto proprio su queste riviste, negli articoli relativi alla software house appena citata e ai suoi progetti futuri, la versione 16 bit di Myth sbucava sempre fuori, mantenendo vive le speranze degli appassionati circa la sua uscita.
Solo ad un anno e mezzo dalla sua pubblicazione per C64, Amstrad CPC e ZX Spectrum comparvero nuove foto del gioco: era l'estate del 1991.
Con grande sorpresa, però, il ragazzino in maglietta e scarpe da ginnastica protagonista del titolo originale, uno degli elementi distintivi di Myth, venne totalmente rimosso per far posto ad un barbaro tutto muscoli che rispondeva al nome di Ankalagan.
La spiegazione del team di sviluppo circa tale cambiamento fu che questo design era più in linea con i gusti del mercato 16 bit.
Detto tra di noi… se questa è la verità, la ritengo ancora oggi una giustificazione idiota. Gusti personali, ma questa scelta rendeva tutto il soggetto molto più banale e, se volete, molto meno coinvolgente.
Vabbè... superata questa piccola delusione in quelle pagine di K e The Games Machines la preview garantiva l'uscita del titolo entro brevissimo tempo.
E il titolo... scomparve di nuovo.
Fino a quando, quasi un anno dopo, arrivarono finalmente le recensioni di questo Myth per Amiga, dopo uno sviluppo durato due anni e mezzo che, per un titolo del genere su 16 bit, rappresentavano un tempo

incredibilmente lungo.
Ed infatti, da quanto scritto nelle recensioni (in particolare su TGM), emerse che la demo pervenuta alle riviste un anno prima si era dimostrata davvero malfatta e scarsamente giocabile. Il che ci fa supporre che il gioco venne pesantemente rivisto almeno tre volte durante il suo sviluppo perché non abbastanza soddisfacente da un punto di vista qualitativo.
Evidentemente in System 3 si erano prefissati lo scopo di mantenere alto il livello dei loro prodotti, qualunque fosse la piattaforma di pubblicazione e, va detto, che alla fine ci riuscirono anche con questa conversione di Myth.
In generale l'impianto del titolo, degli enigmi e la struttura dei livelli, erano del tutto simili alla precedente incarnazione del gioco, concedendo però spazio a nemici meglio definiti (in particolare i boss) e qualche passaggio molto più coreografico, come il grande demone che emergeva tra le fiamme nel primo stage, totalmente assente su 8 bit.
Da sottolineare però che il gioco su Amiga offriva più di azione e una dinamicità decisamente superiore nel gameplay.
Così il succo del gioco era rimasto inalterato (ma quel barbaro al posto dello sbarbato proprio non lo tolleravo allora come non lo tollero oggi), gli enigmi erano sempre lì, l'azione era ancora più viva e contraddistinta da una reattività migliore del protagonista, anche se il suo controllo risultò indigesto ad alcuni.
Ottimo invece tutto il comparto audio che sfrutta a dovere le notevoli capacità di Amiga in termini di resa sonora.

L'unico vero problema di Myth fu che l'universo ludico a 16 bit disponeva di molti titoli validi che potevano competere con questo gioco della System 3, magari più votati all'azione, ma comunque capaci di offuscare il barbaro Ankalagan.
Se su C64 qualcosa di simile spiccava sia per i propri meriti che per i demeriti della concorrenza, su Amiga la scala di valori era diversa.
Myth alla fine non sfondò e non rimase nei

cuori degli amighisti come fece invece in quelli dei sessantaquattristi.
Certo... fu amato da alcuni... ma non fu lo stesso.
Magari anche i due anni e mezzo di ritardo con cui uscì non aiutarono molto, visto che in quel periodo tutto viaggiava velocissimo in ambito ludico e quello che funzionava e piaceva al pubblico un giorno, diventava molto meno appetibile il giorno dopo.

Per la cronaca venne anche pubblicata una versione CD32 l'anno successivo, ma senza presentare grandi cambiamenti, cosa che purtroppo accadeva troppo spesso ai giochi che arrivavano su questa console da precedenti uscite su A500.

Prima di chiudere e di lasciare spazio al commento, lasciamo un po' di spazio anche a qualche curiosità sul gioco:
- All'interno di questa versione 16 bit, durante la sequenza di end game (totalmente diversa rispetto alle versioni 8 bit), si annunciava l'uscita del seguito ufficiale di Myth, intitolato Dawn of Steel.
Questo titolo comparve anche su qualche volantino pubblicitario della software house ma non uscì mai.
In interviste successive Mark Cale (il produttore di questo gioco - e della gran parte dei migliori titoli System 3 -) ha rivelato che, nonostante i grandi propositi per renderlo un seguito ancora più spettacolare dell'originale, in realtà non fu mai scritta una sola riga di codice del gioco.
Il motivo dell'abbandono al progetto non è mai stato chiarito.
L'unica cosa che ci rimane è una illustrazione realizzata da Les Edwards (autore anche dell'immagine presente sulla scatola 16 bit di Myth) pensata proprio per Dawn of Steel.
- Una conversione per Atari ST, realizzata con 16 colori al posto dei 32 dell'Amiga, era prevista in contemporanea con quella del computer Commodore. Venne diffusa anche una demo giocabile di questa versione che è possibile vedere all'opera anche su YouTube.
Alla fine però il gioco completo per Atari ST non arrivò mai sugli scaffali dei negozi. ■

E che dire del mitico Myth?
Certo che andare in giro a sfidare mostri mitologici 'stile Argonauti' vestiti come il tizio di Ritorno al Futuro è proprio una figata, eh, Marco?

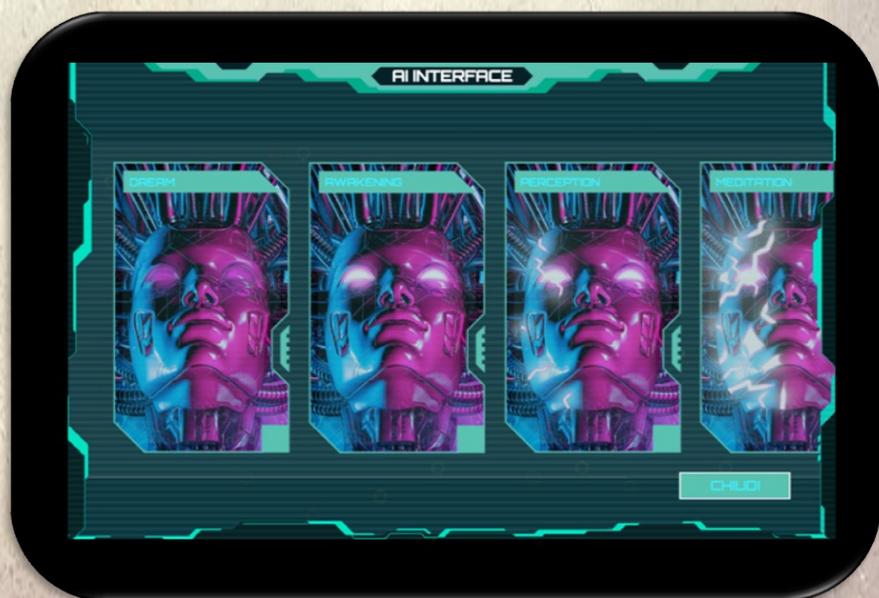
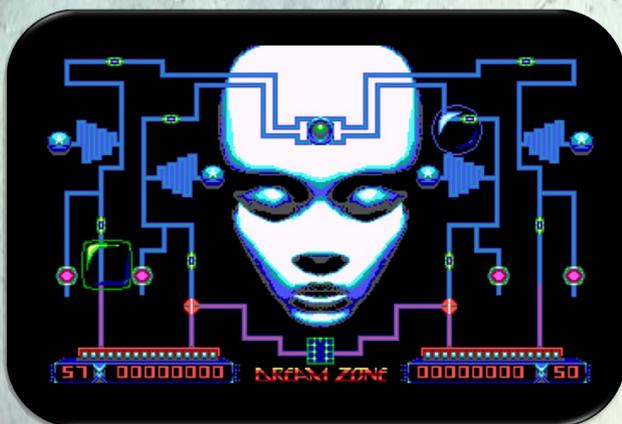
La primissima immagine di Myth comparsa su TGM di luglio 1990, quando ancora il ragazzino in jeans era presente nel gioco

84 VOTI

Pur non essendo amato come la sua versione per C64, gli 84 utenti di Lemon Amiga che hanno scelto di votarlo dimostrano di apprezzare comunque molto questa conversione 16 bit della System 3, facendo raggiungere al titolo la media di 8.2 che vedete qui sopra.
Voto veritiero e condivisibile?
In linea generale direi di sì, perché pur avendo qualche problemino nel controllo del protagonista, non apprezzato da tutti i giocatori e questo discutibile cambio di protagonista, Myth - History In The Making - rimane un bel prodotto che piace tanto a noi Commodoriani anche perché i possessori di ST non ci hanno potuto mai giocare sui loro computer... tiè! Un po' di sana "computer-war" a trent'anni di distanza non fa mai male! =)

Elektrosoul: scopriamo il primo gioco del nuovo internal studio Sinapsy, creatori di giochi in stile "Commodore".

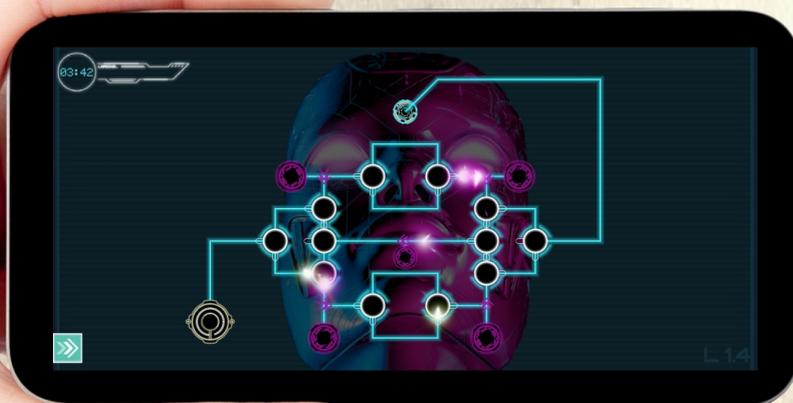
C'erano una volta gli anni '80 e '90, due delle più fiorenti golden age del videogioco, quando la creatività era padrona del palcoscenico e le softcom più ispirate cercavano di differenziarsi da tutti con idee coraggiose e sfide allo status quo, all'opposto delle odierne direttive del service e del fatturato garantito.
C'era una volta il "rock" del videogioco.
In quegli anni spopolavano prima il Commodore 64, il re dei computer per come decretato dalla storia (il più venduto di tutti i tempi) e il suo successore Amiga che per primo abbinerà l'idea di macchina da calcolo ai canoni dell'arte.
Il videogioco su queste macchine, in parte per i limiti tecnologici da affrontare e in parte per la genuina libertà di pensiero di cui godevano i game designers (oggi più simili a ingegneri del design piuttosto che creatori di design), era soprattutto espressione di visioni e sentimenti.
Le boxart erano parte integrante del valore percepito di un'opera, e la musica era spesso l'elemento più apprezzato, con compositori che sono divenute star.
Le intro animate prepotentemente imposte su Amiga dai giovani pixel artists (quando ancora questa definizione non esisteva perché il pixel era l'unica forma di disegno conosciuta) incollavano i giocatori allo schermo e nutrivano la fantasia con la quale poi immedesimarsi nel gioco. Era un geniale stimolo della mente per ovviare ai limiti del video e come tale coglieva immediatamente nel segno, regalando esperienze ludiche istantanee, spesso prive di tutorial, perché si ponevano come primo obiettivo la giocabilità, e come secondo la "rigiocabilità", ovvero la capacità di un titolo di divertire a tal punto da rigiocare all'infinito gli stessi livelli (un pò come oggi i cultori del cinema rivedono più volte i capolavori classici della pellicola).

Team Sinapsy ha una sua precisa visione basata su quanto appena raccontato: creare gameplay ispirati alle idee di quegli anni, e riproporre giochi devoti a classici perduti

L'originale Extase su Amiga

Elektrosoul su tablet e Linux

di Amiga e C64.
E' una strada con una partenza chiara e un orizzonte invece indefinito, fatto di ispirazione e nostalgia, tutto da costruire insieme ai giocatori.
Team Sinapsy mette in gioco questa visione insieme alla sua passione per i giochi della golden age e al massimo rispetto per i classici, nei suoi progetti in sviluppo.

Il primo di questi giochi è ispirato al bellissimo e poco ricordato Extase per Amiga, dal cui concept nasce l'idea di Elektrosoul: un gioco di ragionamento contro il tempo, immerso in atmosfera *early cyberpunk*, in cui le colonne sonore sono state curate in modo maniacale per immergervi in una realtà alternativa facendovi dimenticare ciò che vi circonda, proprio come succedeva sui computer Commodore in quegli anni.
Elektrosoul ha debuttato sui tablet Android a Maggio 2022, ed è divenuto un successo istantaneo, con centinaia di downloads giornalieri.
La versione Windows e Linux è già disponibile sul portale aziendale ed è in corso la sua pubblicazione su Steam.

Le meccaniche di gioco di Elektrosoul sono un mix di ragionamento e di ritmo incastonati nelle bellissime colonne sonore proprietarie. L'atmosfera sospesa e inebriante dell'originale Extase è stata ricostruita con una fattura moderna ed effetti grafici meno "solidi" e più "elettrici", raccogliendo subito il consenso del pubblico.
Un successo superiore alle attese che pone subito un livello di partenza impegnativo per il successivo titolo in lavorazione, che viene rivelato in esclusiva nelle news di questo numero! ■

INTERVISTA A...
Luigi Simonetti

Dopo quasi trent'anni dal fallimento dello storico marchio, la Commodore torna sul mercato mondiale grazie all'impegno di tre imprenditori italiani: Luigi Simonetti, General Manager; Stefano Cianfanelli, Development Manager e Giovanni Celauro, Sales Manager.

Luigi Simonetti, General Manager di Commodore Industries, alla sua scrivania.

Chi di voi ha un passato da utente Amiga? Come avete vissuto il fallimento della Commodore all'epoca?

Grazie e complimenti per la rivista, e' sempre bello e rassicurante potersi immergere nel mondo degli anni '90 dopo una giornata di intenso lavoro. Io personalmente, grazie all'impegno dei miei genitori, ho potuto godere di tutti i prodotti Commodore immessi sul mercato italiano, compresa la mitica A500 con la quale ho passato momenti indimenticabili ed ho buttato giu' le basi della mia attuale professione. Ho iniziato a "smanettare" con i Commodore a 7 anni, al tempo avevo un VIC20 e non ho praticamente mai smesso, tranne una pausa di circa 2 anni per causa di forza maggiore. Quando appresi che la grande C aveva fatto il botto rimasi inorridito, non compresi allora come fu possibile, e a dirla tutta non lo comprendo pienamente nemmeno ora. Ricordo che il giorno dopo per reazione all'accaduto presi tutti i miei Commodore e li riposi sulla mia libreria super puliti ed ordinati.

Come nasce Commodore Industries Ltd? Dove sono le vostre sedi e quante persone sono coinvolte nell'azienda?

Tutto nasce dall'esigenza di mantenere una promessa fatta a mia madre Maria Teresa che purtroppo manca dal 2006. Da ragazzo quando avevo 21 anni rimasi coinvolto in un grave incidente che mi rese cieco, condizione che mi portai dietro per circa 2 anni. Dopo moltissime operazioni andate male nel 1997 tentai la soluzione proposta dal Prof. Stirpe che miracolosamente mi fece riacquistare la vista parziale da un occhio, a quel punto dovetti affrontare un percorso di fisioterapia per abituarmi alla vita di un ipovedente. Uno degli esercizi che quotidiana-

mente dovevo affrontare era il coordinamento occhio-mano, mi veniva chiesto di puntare un tasto della tastiera con gli occhi e di posizionarci, più velocemente possibile, il mio dito indice destro in primis ed il sinistro in secundis. Ovviamente la tastiera in questione era un C64, quindi l'ultima cosa vista fu un C64, la prima cosa rivista fu un C64. In quell'occasione mia madre mi fece promettere che un giorno sarei diventato il capo della Commodore per ringraziarla di tutto quello che aveva fatto per me con i suoi computer, ed eccomi qui a parlarne con voi nella speranza di riuscire un giorno a mantenere pienamente la promessa fatta a mia madre. Oggi abbiamo 3 sedi, 2 a Roma ed una a Londra. In questo momento il team e' composto da una cinquantina di persone, ovviamente non tutte lavorano sul progetto Commodore. Ci occupiamo di ingegneria informatica ed elettronica, ma anche di formazione e comunicazione. Lavoriamo con i maggiori player nazionali quali Telecom, Enel, Zurich, Allianz, Helvetia, Hdi, Università Unicusano e molti altri parimenti importanti. La nostra azienda è sana sia in termini amministrativi che gestionali, osserviamo una crescita costante e ogni anno portiamo sul mercato molte innovazioni. Il progetto Commodore è ancora un reparto, ma presto diventerà quella realtà che tutti attendono.
Da pochissimo abbiamo costituito il team Game Development (internamente Team Sinapsy) capeggiato dal buon Valter Prette. Con loro sto sviluppando un 2022 molto interessante, ne vedremo delle belle.

Com'e' avvenuta l'acquisizione del marchio Commodore? Avete acquistato anche i brevetti, le licenze e del materiale della storica azienda americana?

Ho iniziato, dopo la scomparsa di mia madre, a mettere in piedi questo progetto di acquisizione. Dietro questo meraviglioso brand c'era, ed in parte c'e' ancora, molta confusione e disinformazione. Nel corso degli anni ho incontrato di tutto e di piu' in giro per il mondo, anche in Italia esiste chi si professa presidente di Com-

modore non avendo altro che un brand fasullo e rifiutato dalla EUIPO, non avendo nemmeno una azienda… non aggiungo altro. Con il nostro ufficio legale interno e con il supporto dello studio Maroscia iniziammo le pratiche per l'Italia, presentammo il tutto al Ministero dello sviluppo Economico (MISE), presentammo il nostro progetto e contattammo chi di dovere. Passati i necessari 4 mesi il MISE ci restituì il marchio registrato: presi dall'euforia del momento procedemmo anche con la pratica europea (EUIPO). Ci limitammo a

fare gli stessi passi fatti in Italia ed ottenemmo lo stesso risultato quindi dopo circa un anno e mezzo il marchio e' risorto. Successivamente abbiamo esteso il marchio anche sul resto del mondo ed abbiamo perfezionato la registrazione in termini classificazione/visual, ora siamo abili ad operare praticamente su tutti i fronti.
Non abbiamo acquisito/rivendicato ancora alcun brevetto e/o licenza, ma e' sulla nostra "to do list".

Quali sono i progetti principali della "nuova" Commodore?

1. Primo fra tutti il team Sinapsy (Game Development), vorremmo riuscire a mettere a terra almeno 6 titoli ispirati al retro gaming ma su piattaforme moderne
2. Produzione di tablet ad alte prestazioni
3. Progettazione della console Commodore ANIMA (Advanced Network Interface Multi Arcade)

Cosa ne pensate della riedizione del C=64 mini prodotta da Retro Games Ltd?

Sono bravi, mi piacciono. Sarebbe utile pero' fare qualche cosa di serio, magari insieme.

Grazie per le numerose e preziose informazioni, speriamo che la Commodore possa avere un brillante futuro e che il marchio torni nelle case delle persone! ■

COMMODORE:

Tutto fantastico.
Scegli qui, fra tanti regali intelligenti, il più bel dono di Natale.
Per te, per un amico, per i tuoi figli.
Per giocare, studiare o lavorare.
Per inventare mille applicazioni creative.
Per accendere la fantasia, l'entusiasmo, il sorriso di chi sai tu. Sono proposte Commodore, il n. 1 dell'informatica.

Idea n. 1
Commodore 64.
Il più venduto nel mondo. Grande memoria, alta risoluzione grafica, sintetizzatore sonoro professionale, effetti tridimensionali. Scoprirai che mai un grande personal è costato così poco!

Idea n. 2
Il disk drive.
Potente, memorizza fino a 170.000 caratteri e accede in tempo reale agli archivi dati. Una sorpresa: è il meno caro che c'è.
Lire 630.000 + IVA

Idea n. 3
Registratore dedicato.
(Dedicalo a chi vuoi tu). Memorizza dati e programmi su normali cassette magnetiche.

Idea n. 4
Il plotter/stampante.
Una matita in mano al computer. Scrive, disegna, fa i grafici, stampa a 4 colori.
L. 375.000 + IVA

Idea n. 5
La stampante.
5 modelli tra cui scegliere. Per stampare velocemente i tuoi programmi (anche a colori), corrispondenza, testi, libri.

Idea n. 6
Il monitor a colori professionale.
Schermo da 14'' ad alta risoluzione e audio incorporato.
L. 690.000 + IVA

Idea n. 7
Commodore 64 Executive.
Il personal portatile, un regalo per veri Executive. Monitor da 5'' a colori e disk drive da 170 K incorporati. E un prezzo davvero speciale che solo Commodore può.

COMMODORE
UN NATALE

TANTI REGALI SPECIALI!
GRUPPO ETHOS
6
7
3
64
CHE VALE.
commodore
COMPUTER

INTERVISTA all'artista trasmediale ARVEDO ARVEDI

Dove nasce Arvedo Arvedi ?

A Verona e a Chicago

Mi scusi !?!

Si mi spiego meglio, sono nato a Verona come persona, ma come artista sono nato a Chicago, negli Stati Uniti .
Li ho conosciuto il mio maestro americano John David Mooney (www.mooneyfoundation.org) con cui ho lavorato per oltre 15 anni in svariati progetti internazionali .
Per citare i più significativi nel 1996 Star-Dance per le Olimpiadi di Atlanta nel 1997co LightMuse per il 150° dello Chicago Tribune e nel capodanno 1999/2000 a Malta con l'opera Gateway to the 3th Millennium

Cosa significa essere un artista "trasmediale"?

Trasmediale è un termine tecnico per indicare un artista che utilizza diversi mezzi indipendenti per promuovere lo stesso messaggio.
Nel mio caso io utilizzo in maniera indipendente, ma coordinata, vari mezzi: dalla pittura alla scultura, i video sui social e, attraverso i miei foulard, la moda.
Il tutto per promuovere un messaggio sostenibile attraverso i miei ICUPE

ICUPE... ma cosa sono?!?

ICUPE è l'acronimo di ICona Umanità Pesce, un pesciolino che utilizzo spesso nei

Arvedi in visita a Commodore.

miei quadri a rappresentare il complesso rapporto tra uomo e mare, spesso tradito dal primo .
Il mare è una delle mie principali preoccupazioni e il disastro che stiamo facendo tra pesca irrazionale e quel che ci buttiamo dentro ogni giorno mi preoccupa tantissimo

Quest'anno è stato un anno particolarmente importante per Lei vero?

Si devo dire ,che a marzo è stato pubblicato un libro su di me fatto dall' Accademia di Brera, scritto dal professor Marco Eugenio di Giandomenico " Trasmedialità dell Artista Arvedo Arvedi Arte Sostenibile " che abbiamo presentato a Milano a Palazzo Marino... per un artista veramente un momento di svolta.

Cambiamo argomento, parliamo di Commodore...

Una delle opere dedicate.

Un altra mia passione, quando mi hanno invitato ad interpretare artisticamente la testa della paperella mi sono subito innamorato del progetto .
Avere l'onore di continuare la tradizione di grandissimi artisti, Andy Warhol su tutti, di collaborare con questa azienda, è il sogno di qualsiasi artista che si rispetti
Quando mi hanno proposto di creare la Commodore Collection con il logo Commodore sono rimasto entusiasta della cosa e ho subito creato una decina di quadri che spiccano alle pareti della nuova sede .

Ma questo è solo l'inizio, vero?

In effetti si, oltre i quadri sto lavorando in una serie di progetti legati ad una linea di abbigliamento Commodore che verrà sviluppata nella primavera 2023, ho già creato alcuni prototipi di giubbetti da moto che saranno prodotti in edizione limitata.

Tornando al mondo Commodore, quale è il rapporto tra arte e tecnologia?

Un legame indissolubile ,l'artista deve essere sempre pronto a usufruire della tecnologia per migliorare e ampliare il suo mondo per ottenere risultati migliori e trovare soluzioni alternative
Le opportunità che la tecnologia offre sono amplissime con tutte una serie di possibilità importanti
NFT e Metaverso sono mondi artistici ad alta tecnologia che verranno esplorati prossimamente dalla Commodore e saranno una meravigliosa opportunità per i Commodoriani di creare un nuovo modo per interagire fra di loro.

La sua collaborazione con la Commodore ha anche connotazioni morali e filosofiche.

È vero, quando feci le prime chiacchierate con Luigi e Giovanni trovai subito una vicinanza con le mie idee legate all'ambiente e la filosofia del rispetto della persona e del lavoro, ed è stato uno dei motivi principali che mi hanno spinto a collaborare con loro.

Un'ultima domanda per i nostri amici lettori, dove possono vedere le sue opere?

A parte nella sede della Commodore (sorride) beh sono molto social possono trovarmi sul mio sito www.arvedo.org o sulle varie piattaforme Instagram a FB o Linkedin. Se invece vogliono vedere le mie opere dal vivo ho una mostra permanente nella mia meravigliosa città, Verona, presso l'Hotel Accademia in pieno centro (www.hotelaccademiaverona.it).
Ma pensando a tutti voi Commodoriani stiamo valutando di organizzare una mostra con la Commodore Collection per presentare i nuovi prodotti della testa di paperella.
Il 2023 sarà foriero di meravigliose novità! ■

Anche se non ho una moto…
voglio questo giubbetto!

Il simbolo storico della Commodore arriva su un prodotto che, negli anni ruggenti di questo marchio, potevamo solo vedere nei film di fantascienza. Scopriamo insieme se il connubio funziona con questo CTAB 64.

Per chi, come me, è cresciuto prima con un C64 e poi un Amiga 500 nella cameretta, è innegabile il fascino che eserciti il logo Commodore sul suo immaginario.
Ammetto poi di aver scoperto sulla mia pelle che questo fascino è ancor più grande quando la nostra amata C= viene apposta su un prodotto moderno: l'emozione (lo so… in parte irrazionale) di stringere tra le mani un nuovo hardware Commodore può facilmente travolgere un appassionato dell'epoca come me e, lo ammetto, potrebbe anche influenzare il mio giudizio.

Per cercare di ritrovare un filo di distacco in più e attenuare l'entusiasmo che mi anima in questo momento, permettetemi di partire proponendovi i freddi dati tecnici di questo primo (ma non ultimo… avete già visto le news, vero?) tablet griffato Commodore.
Il CTAB 64 è un tablet PC con schermo da 10.1 pollici, uno spessore di 0.9 mm e al cui interno troviamo un processore Unisoc SC9863 Octa-Core che può raggiungere gli 1,6 Ghz, mentre sul versante grafico abbiamo una GPU Mali G76 MC4 900MHz, sufficiente ad utilizzare al meglio la risoluzione di 1920 X 1200 pixel offerta dallo schermo.
Troviamo poi una memoria RAM di sistema pari a 4 GB e per quanto riguarda l'archiviazione dati è invece disponibile una memoria flash di 64 Gb al cui interno trova posto anche il sistema operativo Android, qui nella sua versione 10.
Sul versante "connettività" abbiamo invece Wi-Fi 2.4 e 5.0 Ghz, Bluetooth 4.2 e l'alloggiamento per una SIM 4G, caratteristica quest'ultima che permette la connetività

Chiunque può mettere una immagine del genere sul proprio desktop, ma farlo su una macchina Commodore non ha prezzo.

In tutta onestà il packaging del CTAB 64 a me piace davvero molto.

del sistema anche in estrema mobilità (ovviamente nei limiti della copertura del gestore mobile da voi scelto).
Completa l'elenco delle connessioni una porta USB type-C, quest'ultima utile non solo per il trasferimento di file via cavo ma anche per ricaricare la batteria da 6000 mAh di cui è dotato il tablet.
Chiudiamo questo lungo elenco di caratteristiche citando la presenza di due fotocamere: una da 5MP lato schermo, utile per qualsiasi video chiamata, e una da 8MP sul retro nel caso in cui si volesse utilizzare questo tablet anche per fare qualche foto.

I più esperti tra voi avranno già notato come le caratteristiche hardware siano piuttosto contenute e questa è chiaramente una scelta ben precisa operata da Commodore: il CTAB 64 è infatti un tablet che si rivolge ad un pubblico che non cerca prestazioni estreme, ma vuole avere un apparecchio capace di fare tutto in maniera efficiente, veloce e senza essere inutilmente "energivoro".
Da questo punto di vista il risultato è pienamente raggiunto visto che una ricarica completa permette di operare fino ad 8 ore con un utilizzo standard dell'apparecchio.
Ovvio che passando ad uno sfruttamento intensivo di CPU e GPU richiesto da determinate applicazioni, come ad esempio giochi 3D, tale autonomia diminuisce in maniera evidente, ma credo che questo sia ormai uno scotto da pagare per chiunque utilizzi uno smartphone o un tablet per giocare e immagino che la cosa non colga impreparati gli utenti, inclusi quelli meno smaliziati.
Ciò che però dovrebbe colpire di questo prodotto è il fatto che l'hardware scelto da Commodore, nonostante un costo contenuto finale per l'utente, permetta anche l'utilizzo di questi giochi piuttosto pesanti.
Chiaramente non bisogna aspettarsi prestazioni da TOP di gamma, ma in generale anche programmi molto esigenti girano in maniera più che buona… e per un prodotto in questa fascia di prezzo è senza dubbio un risultato notevole.

Il CTAB 64 in versione mini-laptop fa la sua bellissima figura su questo tavolo… voi che ne dite?

Ciò che mi ha davvero sorpreso in positivo una volta che ho avuto in mano questo primo prodotto della Commodore, è la qualità dei materiali utilizzati e la cura con cui questi sono stati assemblati: nonostante un peso di soli 520 grammi non avrete mai l'impressione di stare utilizzando un oggetto pensato "al risparmio"… anzi!
Inoltre il CTAB 64 si presenta con un design sobrio ed elegante, privo di inutili eccessi, ma capa-

ce comunque di trasmettere un suo carattere ben preciso.
Così, quando dovrete decidere se il prezzo del CTAB 64 è appetibile, ricordate quanto vi ho appena detto perché, pur trovandoci all'interno di una fascia "media" che propone sicuramente al suo interno prodotti meno costosi, questi non offrono la stessa qualità costruttiva.
Credo non dispiaccia a nessuno investire qualche Euro in più per possedere un oggetto che oltre a funzionare bene e non costare un occhio della testa, sia anche bello e ben costruito.

Altra piccola (grande) sorpresa nella confezione: incluso nel prezzo è presente un deck tastiera nel quale può essere posizionato il tablet per farlo diventare, quando necessario, un piccolo laptop. E qui permettetemi di sottolineare una caratteristica degna di nota di questo add-on: la comunicazione tablet/tastiera avviene tramite un connettore fisico e non tramite wireless, scelta che ho molto apprezzato in quanto lascia la libertà all'utente di disattivare il bluetooth quando utilizza il CTAB 64 in questa modalità. Tale deck-tastiera funge poi da cover per il tablet stesso, una soluzione che ne aumenta un po' l'ingombro e il peso, ma che per molti utenti potrebbe diventare senza grossi problemi la configurazione standard con la quale portare in giro ed utilizzare questo prodotto Commodore.

Passiamo ora alla qualità dello schermo, decisamente ottima e ancor più notevole vista la fascia di prezzo nel quale si colloca: la definizione è molto buona, così come la luminosità e la visualizzazione dei colori, riuscendo a proporre un'immagine nitida anche in condizioni di luce non ottimali.

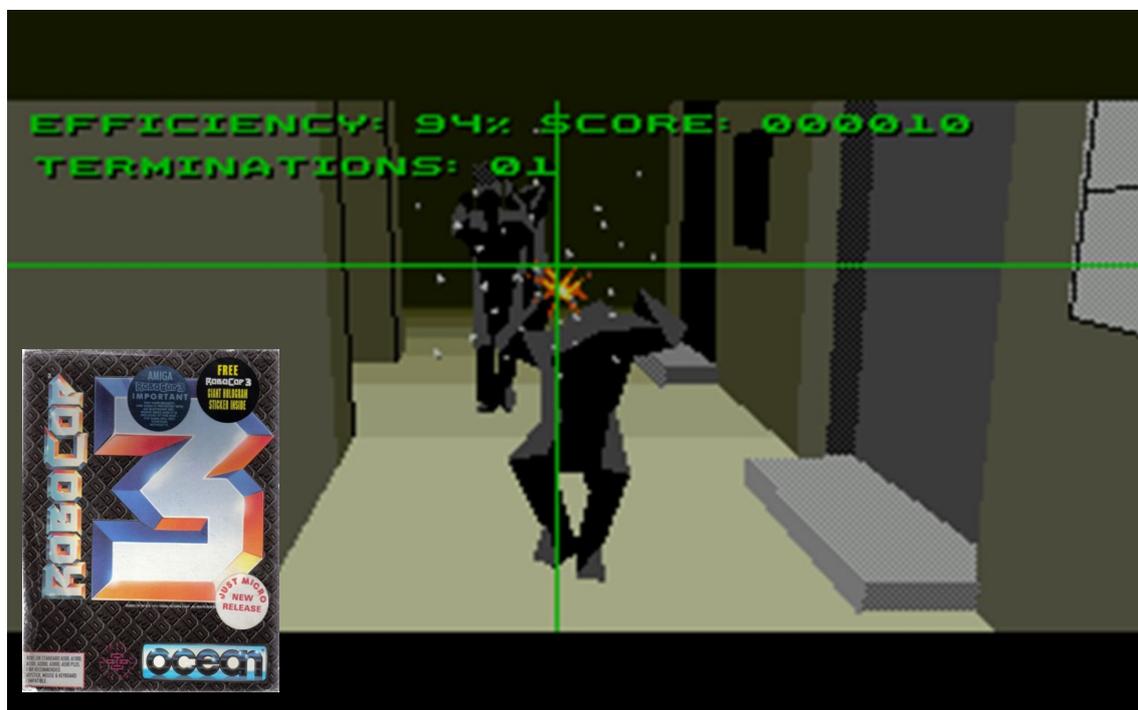
In definitiva il CTAB 64 può rivelarsi la scelta giusta non solo per gli appassionati Commodoriani, ma anche per chiunque volesse fare un regalo ad un partner, un amico o ai propri figli.
Si tratta infatti di un buon hardware che coniuga efficienza, convenienza, qualità costruttiva e con il quale si può fare un po' di tutto: guardare la propria serie preferita in streaming, giocare in tranquillità e perché no, anche lavorare e studiare con profitto (non sempre e necessariamente in quest'ordine… soprattutto se il giorno successivo avete un'interrogazione o la presentazione di un progetto di lavoro, io vi ho avvisato!).

Al momento in cui scrivo il costo del CTAB 64 è di 189 Euro (+ le spese di spedizione), è disponibile per l'acquisto immediato e può essere ordinato on-line direttamente nel sito della Commodore.
Considerato il periodo storico nel quale ci troviamo direi che anche quanto appena detto non è per nulla scontato.
Il consiglio comunque è quello di non pensarci troppo visto che già per due volte sono state esaurite le scorte ed è stato necessario un terzo lotto di tablet per soddisfare gli ordini ricevuti!

E se il buongiorno si vede dal mattino… ■

Il CTAB 64 mostra orgoglioso il logo Commodore sul retro della scocca… un simbolo che non vediamo l'ora di ritrovare sui prossimi hardware in via di sviluppo.

C-DRIVE64
VERS.FLOPPY
LIMITED EDITION
64 GB DI ARCHIVIAZIONE
IN STILE COMMODORE
FALLA TUA PRIMA CHE FINISCA!!!
CLICCA QUI SOTTO
work bench
commodore

CURIOSITA'

Robocop 3, pubblicato da Ocean nel 1992, oltre ad essere uno dei primi titoli a contenere sezioni di combattimento tridimensionale in prima persona (su AMIGA!!!), vanta un triste primato nella storia della lotta alla pirateria dell'epoca.
Il gioco originale infatti conteneva un "dongle" che doveva essere inserito nella seconda porta joystick per permettere l'esecuzione del gioco.
Inutile dire che nei circuiti pirata il gioco venne sprotetto in tempo zero... ma in questo caso, oltre il danno, vi fu anche la classica beffa.
L'AMIGA 600, lanciato nello stesso periodo, infatti, aveva la seconda porta joystick troppo vicina al drive interno e questo non permetteva l'inserimento del dongle di protezione, rendendo di fatto incompatibile il gioco originale con questo nuovo computer.
Risultato: chi aveva un A600 dovette rivolgersi al mercato pirata per poter giocare a Robocop 3.

Follow
US
facebook
twitter
LinkedIn
YouTube
CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC